

スーパーファミコン®

取扱説明書



# *The last Battle* ザ・ラストバトル



SHVC-3T

TEICHIKU

このたびは、テイクスーパーファミコン<sup>せんよう</sup>専用ソフト『ザ・ラストバトル』をお買い<sup>か</sup>上げ<sup>あ</sup>いただき<sup>まこと</sup>誠にありがとうございました。ご使用<sup>し</sup>前<sup>よう</sup>にこの「取扱説明書」をよくお読み<sup>よ</sup>いただ<sup>うえ</sup>いた<sup>ただ</sup>上<sup>し</sup>で正<sup>し</sup>しい使用法<sup>ようほう</sup>で<sup>あいよう</sup>ご愛用<sup>あいよう</sup>ください。なお、この「取扱説明書」は大切<sup>たいせつ</sup>に保管<sup>ほかん</sup>してください。

## 使用上<sup>しようじよう</sup>のご注意<sup>ちゆうい</sup>

- ご使用<sup>しようご</sup>後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜<sup>ぬ</sup>いておいてください。
- テレビ画面<sup>がめん</sup>からできるだけ離<sup>はな</sup>れてゲームをしてください。
- 長時間<sup>ちゆうじかん</sup>ゲームをする時<sup>とき</sup>は、健康<sup>けんこう</sup>のため、1時間<sup>じかん</sup>ないし2時間<sup>じかん</sup>ごとに10分<sup>ぶん</sup>から15分<sup>ぶん</sup>の小休止<sup>しょうきゅうし</sup>をしてください。
- 精密機器<sup>せいみつき</sup>ですので、極端<sup>きょくたん</sup>な温度条件<sup>おんどじょうけん</sup>下<sup>か</sup>での使用<sup>しよう</sup>や、保管<sup>ほかん</sup>および強いショック<sup>つよ</sup>を避<sup>さ</sup>けてください。また絶対<sup>ぜったい</sup>に分解<sup>ぶんかい</sup>しないでください。
- 端子部<sup>たんしぶ</sup>に手<sup>て</sup>を触<sup>ふ</sup>れたり、水<sup>みず</sup>にぬ<sup>ぬ</sup>らすなど、汚<sup>よご</sup>さないようにしてください。故障<sup>こしょう</sup>の原因<sup>げんいん</sup>となります。
- シンナー、ペンジン、アルコール<sup>なんどき</sup>等の揮発油<sup>きはつゆ</sup>で拭<sup>ふ</sup>かないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影<sup>とうえい</sup>方式<sup>ほうしき</sup>のテレビ）を接続<sup>せつぞく</sup>すると、残像現象<sup>ざんざうげんしやう</sup>（画面<sup>がめん</sup>ヤケ）が生<sup>しょう</sup>じるため、接続<sup>せつぞく</sup>しないでください。

## 健康上<sup>けんこうじよう</sup>の安全<sup>あんぜん</sup>に関するご注意<sup>かんちゆうい</sup>

疲<sup>つか</sup>れた状態<sup>じやうたい</sup>や、連続<sup>れんぞく</sup>して長時間<sup>ちゆうじかん</sup>にわたるプレイは、健康上<sup>けんこうじよう</sup>好<sup>この</sup>ましくありませんので避<sup>さ</sup>けてください。またごく稀<sup>まれ</sup>に、強い光<sup>つよ</sup>の刺激<sup>りかり</sup>や点滅<sup>しげき</sup>を受<sup>う</sup>けたり、テレビ画面<sup>がめん</sup>等<sup>な</sup>を見<sup>み</sup>たりしている時<sup>とき</sup>に、一時的<sup>いちじ</sup>に筋肉<sup>きんにく</sup>のけいれんや、意識<sup>いしき</sup>の喪失<sup>そうしつ</sup>等<sup>な</sup>の症状<sup>しやうじやう</sup>を経験<sup>けいけん</sup>する人がいます。こうした症状<sup>しやうじやう</sup>を経験<sup>けいけん</sup>した人<sup>ひと</sup>は、テレビゲームをする前<sup>まえ</sup>に必ず医師<sup>いし</sup>と相談<sup>そうだん</sup>してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状<sup>しやうじやう</sup>が起<sup>お</sup>きた場合<sup>ばあい</sup>には、ゲームをや<sup>や</sup>め、医師<sup>いし</sup>の診察<sup>しんさつ</sup>を受<sup>う</sup>けてください。

# CONTENTS

マップ&ストーリー…… 4

とうじょうじんぶつ  
おもな登場人物…… 6

つか かた  
コントローラーの使い方…… 8

はじ かた  
ゲームの始め方…… 9

フィールドモードについて……11

せんとう  
戦闘モードについて……26

かいせん  
会戦について……30

まほう  
魔法について……32

たからばこ  
宝箱について……39

アイテムについて……40

みせ しゅるい  
お店の種類について……45





# MAP&STORY



ベルクスタット

ラントブルク

ヤークの洞窟村

フェナムン洞窟



## STORY

とお き おく く に  
遠い記憶の国エットミランシェル  
にんげんリーケ  
グルドとシルヴェルの2つの人間王国  
べつしゅぞく く にやに  
エルフ、ヤークなど別種族の国々  
へい わ せ かい きんこう  
だが平和なこの世界の均衡は  
しんりゃく やぶ  
グルドの侵略により破られ  
ほろ  
シルヴェルは滅びた  
しょうねん  
エルダールの少年クルトは  
なか ま とも  
仲間たちと共に  
さいこう  
シルヴェルの再興と  
せ かい へい わ もと  
世界の平和を求めて  
たたか かい し  
戦いを開始した

★ ハンスタッド

★ シルヴェル城 じょう

★ グルヴァ

★ エルダール村 むら

★ リッテン

★ フェーベンネルスの家 いえ

★ ルドムの塔 とう

# とうじょうじんぶつ おもな登場人物

## ● クルト さい 16歳

この物語の主人公。力もある優秀な魔法戦士。火の魔法使い。シルヴェルの国のエルダールという小さな村で両親と共に平和に暮らしていましたが、村がグルド軍に襲われたことから、シルヴェルの戦士として任務を果たすための旅に出ることになったのです。父イェルトは、かつて勇敢なシルヴェルの戦士、母ユースは城の料理番だったといいます。



## ● メイ ねんれい ふ しょう 年齢不詳

エルフ族の少女。水の魔法使い。予知能力で察知したシルヴェルの危機を伝えにシルヴェルの城を訪れたとき、宰相ユーリからクルトの道案内役として任命され、一緒に旅に出ることになります。エルフは人間に比べ長命で、一説には不死であるとも言われていますが、実際には人間のおよそ6倍くらいの寿命だということです。

## ● レジーナ さい 2?歳

グルドの国の女戦士。風の魔法使い。ボルグと共にヤーク族の村に向かう途中で戦争が始まり、大魔法使いフェーベンネルスの元に逃げ込んだとき、クルトに出会い、旅を共にすることになります。動きが素早く、典型的なグルドの国の戦士タイプです。



## ◆ボルグ

さいぜんご  
30歳前後

レジーナの従者でヤーク族の戦士。大地の魔法使い。ヤーク族は、力持ちで武器や防具を作る能力に優れています。魔法はそれほど得意ではありませんが、大きな斧を自由に操るので、力ずくの戦闘ではおおいに頼ります。



## ◆グスタフ国王

シルヴェルの国の王。かつては勇名を馳せた英雄王だったのですが、現在は原因不明の病に伏せっているという噂です。



## ◆ユーリ

シルヴェルの国の宰相。賢人の誉れ高く、武力にも優れた偉大な戦士です。

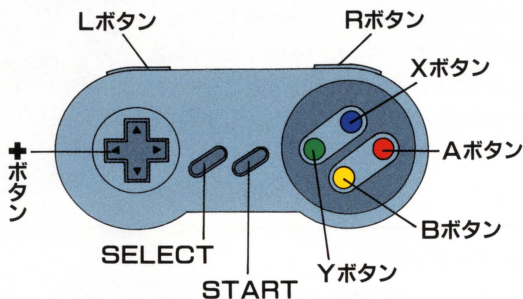
## ◆フェーベンネルス

大魔法使い。クルトの名付親で、フェナムンの儀式でも後見人を務めています。後に魔法の手ほどきもしてくれる、いわばクルトを導いてくれる師なのです。





# コントローラーの使い方



<b>十字ボタン</b>	<p>キャラクターを動かします。</p> <p>カーソルを移動させ、アイコンやコマンド等を選択します。</p>
<b>Aボタン Rボタン</b>	<p>アイコンウィンドウを表示します。</p> <p>選択したアイコンやコマンドを決定します。</p> <p>会話中に▼印がある場合は、会話の続きを表示していきます。</p>
<b>Bボタン Yボタン SELECTボタン</b>	<p>アイコン等の選択をキャンセルします。</p> <p>ウィンドウ表示をキャンセルします。</p>
<b>Xボタン Lボタン</b>	<p>「はなす」と「しらべる」を直接行ないます。</p> <p>(目の前に人がいるときは「はなす」、人がいないときは「しらべる」になります。)</p>
<b>スタート STARTボタン</b>	<p>ゲームをスタートします。</p> <p>名前入力画面のときは、「ED」と同じ役割を果たします。</p>



# はじめかた ゲームの始め方

本体にカセットを正しく差し込み、電源をONにしてください。スタートボタンを押すと、次のような画面に切り替わります。スタートボタンを押さないでいると、デモが始まります。



ゲームを最初から始めたいときは「NEW GAME」を、続きから行ないたいときは「LOAD」を選び（文字が白色になります）Aボタンで決定してください。

## ロード ほうほう LOADの方法

「LOAD」を選ぶと、右のような画面に切り替わります。「どのファイルをロードしますか?」と聞いてきま



すから、いずれかのファイルを選んで（+ボタンで赤いカーソルが移動します）、Aボタンを押してください。

※フェナムンとレベルが表示されていないファイルは、空のファイルですので、ロードすることはできません。

## な まえにゅうりよくほうほう 名前入力方法

「<sup>ニュー ゲーム</sup>NEW GAME」を選<sup>えら</sup>ぶと、  
次<sup>つぎ</sup>に名前入力画面にな<sup>な まえにゅうりよくがめん</sup>ります。  
す。ひらがな・カタカナ・ア  
ルファベット・数字<sup>すうじ きごう</sup>・記号<sup>きごう</sup>の  
中<sup>なか</sup>から、最大<sup>さいだい</sup>8文字<sup>も じ</sup>まで選<sup>えら</sup>  
んで名前<sup>な まえ</sup>を入力<sup>にゅうりよく</sup>できます。

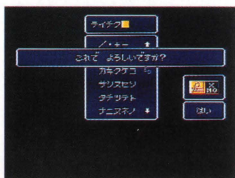
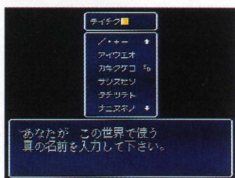
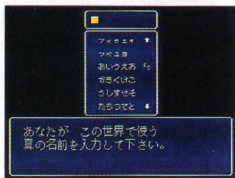
✦ボタンの上下左右<sup>じょうげ さゆう てん</sup>で点滅<sup>めつ</sup>する文字<sup>も じ</sup>の位置<sup>いち</sup>が移動<sup>いどう</sup>し  
ますから、入力<sup>にゅうりよく</sup>したい文字<sup>も じ</sup>  
を選<sup>えら</sup>んでください。Aボタ  
ンを押<sup>お</sup>すとカーソル位置<sup>いち</sup>の  
文字<sup>も じ</sup>が上<sup>うへ</sup>のウィンドウ<sup>にゅう</sup>に入  
力<sup>りよく</sup>されます。

一度<sup>いちど</sup>入力<sup>にゅうりよく</sup>した文字<sup>も じ</sup>をキャン  
セル<sup>しゅうりよう</sup>したいときには、B  
ボタン<sup>お</sup>を押<sup>お</sup>してください。

入力<sup>にゅうりよく</sup>が終了<sup>しゅうりよう</sup>したら、「ED」  
にカーソル<sup>あ</sup>を合<sup>あ</sup>わせてAボ

タンを押<sup>お</sup>します（最大<sup>さいだい</sup>8文字<sup>も じ</sup>まで入力<sup>にゅうりよく</sup>するとカーソルは  
自動<sup>じどう</sup>的に「ED」の位置<sup>いち</sup>に移動<sup>いどう</sup>します）。

すると次の画面<sup>つぎ がめん</sup>になり、「これでよろしいですか？」と  
いうメッセージ<sup>りよう じ</sup>が表示<sup>えら</sup>されます。「はい」を選<sup>えら</sup>ぶとゲーム  
が始<sup>はじ</sup>まり、「いいえ」を選<sup>えら</sup>ぶと名前入力画面<sup>な まえにゅうりよくがめん</sup>に戻<sup>もど</sup>ります。  
※ゲーム中<sup>ちゅう</sup>に魔法<sup>まほう</sup>や作戦<sup>さくせん</sup>の名前<sup>な まえ</sup>を入力<sup>にゅうりよく</sup>する場合<sup>ばあい</sup>も、これ  
と同<sup>おな</sup>じ方法<sup>ほうほう</sup>で行<sup>おこ</sup>なってください。



# フィールドモードについて

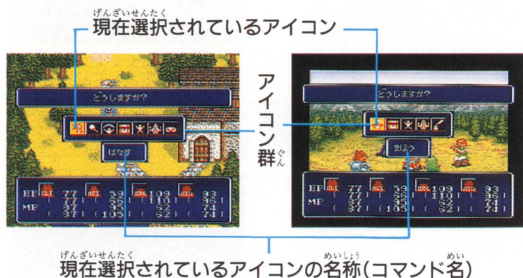
このゲームでは、<sup>こうだい</sup>広大な<sup>くも</sup>雲の<sup>なが</sup>流れる<sup>がめん</sup>マップ画面をメインマップ、<sup>まち</sup>町・<sup>むら</sup>村・<sup>どうくつ</sup>洞窟<sup>なか</sup>の中などの画面をサブマップと呼び、さらにこれらの画面を総称して、フィールドモードと呼びます。ここでの操作コマンドは、基本的にアイコンで表示され、<sup>ひょうじ</sup>目的の<sup>もくてき</sup>アイコンを<sup>してい</sup>指定してそれぞれの<sup>ひら</sup>ウィンドウを開いていきます。それでは、このモードでの操作方法について、<sup>そうき</sup>具体的に<sup>きほんてき</sup>説明していきましょう。

## ●アイコン表示画面の見方

メインマップおよびサブマップ画面でAボタンを押すと、その画面内にアイコンが表示されます。<sup>こうだい</sup>広大なフィールドの移動中であるメインマップ画面では、キャンプしている画面に切り替わってアイコンが表示されます。

【サブマップ画面】

【メインマップ画面】



それぞれ、<sup>もくてき</sup>目的のアイコンを<sup>えら</sup>選んでAボタンを押してください。各<sup>かく</sup>アイコンについては、<sup>つぎ</sup>次で<sup>せつめい</sup>説明します。



## はなす

目の前に人がいる状態で  
このアイコンを選<sup>えら</sup>ぶと、そ  
の<sup>ひと</sup>人<sup>かい</sup>と<sup>わ</sup>会<sup>おな</sup>話<sup>な</sup>が<sup>はな</sup>でき<sup>はな</sup>ます。同  
じ<sup>ひと</sup>人<sup>なんかい</sup>でも<sup>はな</sup>何<sup>はな</sup>回<sup>はな</sup>か<sup>はな</sup>話<sup>はな</sup>しか<sup>はな</sup>けて、  
セリフ<sup>へん</sup>の<sup>か</sup>変<sup>たの</sup>化<sup>たの</sup>を<sup>たの</sup>楽<sup>たの</sup>し<sup>たの</sup>ん<sup>たの</sup>で<sup>たの</sup>み  
て<sup>たの</sup>くだ<sup>たの</sup>さい。



※お<sup>みせ</sup>店<sup>なか</sup>の中<sup>なか</sup>では<sup>なか</sup>カ<sup>なか</sup>ウ<sup>なか</sup>ン<sup>なか</sup>タ<sup>なか</sup>ー<sup>なか</sup>ご<sup>なか</sup>し<sup>なか</sup>でも<sup>なか</sup>会<sup>かい</sup>話<sup>わ</sup>でき<sup>わ</sup>ます。

※Xボ<sup>ちよく</sup>タ<sup>せつ</sup>ン<sup>かい</sup>で<sup>わ</sup>直<sup>わ</sup>接<sup>わ</sup>会<sup>わ</sup>話<sup>わ</sup>する<sup>わ</sup>こ<sup>わ</sup>とも<sup>わ</sup>でき<sup>わ</sup>ます。



## しらべる

足<sup>あし</sup>元<sup>もと</sup>や<sup>め</sup>目<sup>め</sup>の<sup>まえ</sup>前<sup>まえ</sup>に<sup>もの</sup>あ<sup>もの</sup>る<sup>もの</sup>物<sup>もの</sup>を<sup>もの</sup>  
調<sup>しら</sup>べ<sup>しら</sup>る<sup>しら</sup>こ<sup>しら</sup>と<sup>しら</sup>が<sup>しら</sup>でき<sup>しら</sup>ます。調<sup>しら</sup>  
べ<sup>しら</sup>たい<sup>しら</sup>場<sup>ば</sup>所<sup>しょ</sup>の<sup>まえ</sup>前<sup>まえ</sup>で<sup>まえ</sup>こ<sup>まえ</sup>の<sup>まえ</sup>アイ<sup>まえ</sup>  
コ<sup>まえ</sup>ン<sup>まえ</sup>を<sup>まえ</sup>え<sup>まえ</sup>ら<sup>まえ</sup>ん<sup>まえ</sup>で<sup>まえ</sup>くだ<sup>まえ</sup>さい。



※Xボ<sup>ちよく</sup>タ<sup>せつ</sup>ン<sup>しら</sup>で<sup>しら</sup>直<sup>しら</sup>接<sup>しら</sup>調<sup>しら</sup>べ<sup>しら</sup>る<sup>しら</sup>こ<sup>しら</sup>  
とも<sup>しら</sup>でき<sup>しら</sup>ます。



## まほう

修<sup>しゅう</sup>得<sup>とく</sup>して<sup>ま</sup>い<sup>ほう</sup>る<sup>とな</sup>魔<sup>とな</sup>法<sup>とな</sup>を<sup>とな</sup>唱<sup>とな</sup>え<sup>とな</sup>  
たり、名<sup>な</sup>前<sup>まえ</sup>を<sup>つ</sup>付<sup>か</sup>け<sup>か</sup>変<sup>か</sup>え<sup>か</sup>る<sup>か</sup>こ<sup>か</sup>  
と<sup>か</sup>が<sup>か</sup>でき<sup>か</sup>ます。こ<sup>え</sup>の<sup>え</sup>アイ<sup>え</sup>  
コ<sup>え</sup>ン<sup>え</sup>を<sup>え</sup>え<sup>え</sup>ら<sup>え</sup>ぶ<sup>え</sup>と、さ<sup>つ</sup>ら<sup>つ</sup>に<sup>つ</sup>次<sup>つ</sup>の<sup>つ</sup>よ<sup>つ</sup>  
う<sup>つ</sup>な<sup>つ</sup>アイ<sup>つ</sup>コ<sup>つ</sup>ン<sup>つ</sup>表<sup>りょう</sup>示<sup>じ</sup>画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>に<sup>き</sup>切<sup>き</sup>  
り<sup>か</sup>替<sup>か</sup>わ<sup>か</sup>り<sup>か</sup>ま<sup>か</sup>す。

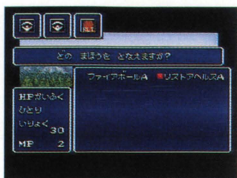




## まほうをとなえる

このアイコンを選<sup>えら</sup>ぶと、  
右のような画面になります。  
最初<sup>さいしょ</sup>に表示<sup>ひょうじ</sup>されているのは、  
先頭<sup>せんとう</sup>キャラクターの魔法<sup>まほう</sup>で  
す。まずは誰<sup>だれ</sup>の魔法<sup>まほう</sup>を使う  
のかを選<sup>えら</sup>んで、Aボタンを  
お<sup>お</sup>押してください。

次に、魔法名<sup>まほうめい</sup>の左横<sup>ひだりよこ</sup>に赤<sup>あか</sup>  
いカーソルが現<sup>あらわ</sup>れますから、  
どの魔法<sup>まほう</sup>を誰<sup>だれ</sup>に使う<sup>つか</sup>かを決<sup>き</sup>  
め、Aボタンを<sup>お</sup>押してください。



## なまえをかえる

魔法名<sup>まほうめい</sup>を自分<sup>じぶん</sup>の好き<sup>す</sup>きな名<sup>な</sup>  
前<sup>まえ</sup>に付け変<sup>つ</sup>えることができ  
ます。たとえば「ファイア  
ボールA」を、わかりやすく

「ひのたまこうげき」とか「ぼうぼうもやせ!」に<sup>か</sup>変<sup>か</sup>  
えることができるわけです。まずは「まほうをとなえる」  
と同じ方法<sup>おな</sup>で魔法<sup>ほうほう</sup>を選<sup>えら</sup>びます。すると上<sup>うへ</sup>のような名前入<sup>なまえにゅう</sup>  
力画面<sup>りきく</sup>になりますから、新しい名前<sup>あたらしいなまえ</sup>を入力<sup>にゅうりよく</sup>してください。

※入力方法<sup>にゅうりよくほうほう</sup>は、10ページの「名前入力方法<sup>なまえにゅうりよくほうほう</sup>」を参照<sup>さんしょう</sup>してください。

※画面<sup>がめん</sup>に、現在<sup>げんざい</sup>選択<sup>せんたく</sup>されている(カーソルのある)魔法<sup>まほう</sup>のデー  
タ<sup>りようじ</sup>も表示<sup>ひょうじ</sup>されますから参考<sup>さんこう</sup>にしてください。





## アイテム

手持ちのアイテムを使ったり、調べたり、また装備したりします。このアイコンを選ぶと右のような画面になり、さらに5つのアイコンが表示されます。



## つかう

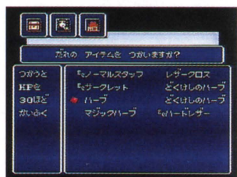
このコマンドを選ぶと、さらにキャラクターアイコンが現れます。誰のアイテムを使うのか、キャラクターを選び、そしてAボタンを押してください。

そのキャラクターのアイテム欄に赤いカーソルが現れますから、どのアイテム

を使うかを選びます。そしてAボタンを押すと、結果が表示されます。

※アイテム名の横に「Eq」とあるのは、現在装備していることを表します。

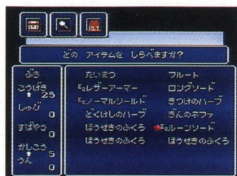
※封入アイテムについては、44ページをお読みください。



HP	MP	物理	魔法
34	74	122	33
35	78	122	105
33	105	69	64
33	115	69	32

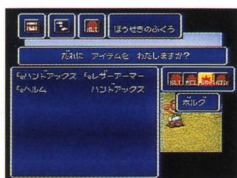
## しらべる

手持ちのアイテムがどんなものであるかを調べます。  
武器・防具の場合は、誰が装備できるのかもわかるという便利なコマンドです。



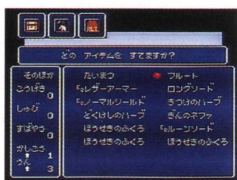
## わたす

アイテムを仲間の誰かに渡したり、自分で持ちかえたり（アイテムの整理）できます。誰の、どのアイテムを、誰に渡すか、それぞれ選んでいってください。なお、現在装備しているものもダイレクトに渡すことができます（ただし装備し直さないとなりません）。



## すてる

アイテムを持ちきれなくなったときなどに使います。が、大事なものをまちがって捨ててしまわないように、最後に念を押して「よろしいですか?」と聞いてきます。それでも「はい」を選ぶと捨ててしまいます。  
※もしも、まちがって捨ててしまったときは、39ページの「キム皇トラの巻」を参照してください。



## そうび

手に入れた武器や防具は  
ここで装備します。このコ  
マンドを選ぶと、さらに2  
つのアイコンが現れます。

いずれかを選んでAボタンを押してください。



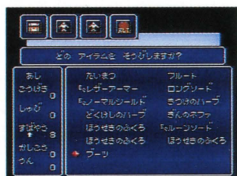
## そうびする

誰の、どのアイテムを、  
誰に装備させるか、それぞ  
れ指定していきます。

誰に装備させるかを選ぶ  
とき、画面下欄には現在の  
ステータスが表示されま  
すが、このときこれから装  
備させたいと思っているアイ  
テムを装備した場合のステ  
ータスの変化も同時に表示  
されますので、それらを参  
考にしながら装備するとい  
いでしょう。

※現在装備しているものがあるまま装備すると、前のものは自動的にはずされ、新しい装備になります。

※他のキャラクターが持っている武器・防具でも、このコマンドで装備することができます。





## そうびをはずす

まず誰の<sup>だれ</sup>装備<sup>そうび</sup>をはずすの  
か、次にどの<sup>つぎ</sup>装備<sup>そうび</sup>をはずす  
のかを、それぞれ指定<sup>してい</sup>して  
いきます。装備<sup>そうび</sup>していた<sup>か</sup>箇  
所<sup>しょ</sup>が空欄<sup>くうらん</sup>になれば完了<sup>かんりょう</sup>です。



## つよさ

各<sup>かく</sup>キャラクターのデータ<sup>データ</sup>を、個人別<sup>こじんべつ</sup>と仲間全一覽<sup>なかまぜんいちらん</sup>との  
2種類<sup>しゅるい</sup>から確認<sup>かくにん</sup>することができます。

### つよさ こじん

最初<sup>さいしよ</sup>に表示<sup>ひょうじ</sup>されているの  
は、先頭<sup>せんとう</sup>キャラクターのデ  
ータで、**+**ボタンの左右<sup>さゆう</sup>で  
他のキャラクターのデータ  
(**+**ボタンの上下<sup>じやうげ</sup>で覚えて  
いる魔法<sup>まほう</sup>を表示<sup>ひょうじ</sup>します)に  
変わ<sup>か</sup>ります。各項目<sup>かくこうもく</sup>の意味<sup>いみ</sup>は次のページ<sup>つぎ</sup>のとおりです。



### つよさ ぜんたい

仲間全員の強<sup>なかつまぜんいん</sup>さを抜粋<sup>つよ</sup>し  
てまとめたものと、現在の<sup>げんざい</sup>  
作戦<sup>さくせん</sup>を確認<sup>かくにん</sup>することができ  
ます。



- ①ネーム : キャラクターの名前です。
- ②フェナムン : キャラクターの真の名前です。
- ③LV. : キャラクターの現在レベル、右横は現在の状態です。
- ④HP : ヒットポイント。キャラクターの体力値で左が現在値、右が最大値です。レベルアップすると最大値も上がります。現在値が0になると気絶してしまいます(戦闘が終わると気絶から戻っています)。
- ⑤MP : マジックポイント。魔法を使うために必要な力で左が現在値、右が最大値を表します。レベルアップすると最大値も上がります。
- ⑥こうげき : この数値が高いほど敵に大きなダメージを与えます。カッコ内の数値はキャラクター自身の強さで、左の数値は武器等の力を合わせた総合値です。
- ⑦しゅび : この数値が高いほど受けるダメージが小さくなります。
- ⑧すばやさ : この数値が高いと先制攻撃しやすくなります。
- ⑨かしこさ : キャラクターの頭の良さや知識力を表し、この数値が高いほど魔法に対する防御力が上がります。同時に戦闘時の作戦が成功しやすくなります。
- ⑩EX. : キャラクターの現在の経験値です。
- ⑪うん : キャラクターの幸運度を表します。運が高いほど逃げる確率やもらう経験値が多くなります。これにはベスト・ベター・グッド・ノーマル・バッド・ワース・ワーストの7段階があります。
- ⑫NEXT : 次のレベルアップに必要な経験値です。
- ⑬所持金 : 仲間全員の所持金です。戦闘により直接お金が手に入ることはありません。宝箱の中から見つけたり、宝石を売ったりなどして得てください。
- ⑭現在の装備 : キャラクターが現在装備しているものです。
- ⑮まほう : +ボタンの下を押すと、魔法名とマナを表示します。
- ⑯魔法名 : キャラクターが修得したり合成して得た魔法です。
- ⑰火のマナ : 魔法を作るために必要なもので、戦闘により手に入ります。
- ⑱風のマナ : ただし、キャラクターの素質によって手に入るマナの値は異なります。詳しくは32ページの「魔法について」を参照してください。
- ⑲水のマナ
- ⑳大地のマナ



## さくせん

このゲームは、基本的<sup>きほんてき</sup>に戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>はオ<sup>お</sup>ー<sup>こ</sup>ト<sup>こ</sup>バ<sup>か</sup>ト<sup>と</sup>ル<sup>る</sup>で<sup>で</sup>行<sup>おこ</sup>な<sup>な</sup>い<sup>い</sup>ま<sup>ま</sup>す。た<sup>た</sup>だ<sup>だ</sup>し、手<sup>て</sup>段<sup>だん</sup>の<sup>の</sup>す<sup>す</sup>べ<sup>べ</sup>て<sup>て</sup>を<sup>を</sup>コ<sup>こ</sup>ン<sup>ん</sup>ピ<sup>ひ</sup>ュ<sup>ゅ</sup>ー<sup>ー</sup>タ<sup>た</sup>に<sup>に</sup>任<sup>ま</sup>せ<sup>せ</sup>て<sup>て</sup>し<sup>し</sup>ま<sup>ま</sup>う<sup>う</sup>わ<sup>わ</sup>け<sup>け</sup>で<sup>で</sup>は<sup>は</sup>な<sup>な</sup>く、タ<sup>た</sup>ー<sup>ー</sup>ゲ<sup>げ</sup>ッ<sup>ッ</sup>ト<sup>と</sup>や<sup>や</sup>攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>手<sup>て</sup>段<sup>だん</sup>、各<sup>かく</sup>キ<sup>き</sup>ャ<sup>ゃ</sup>ラ<sup>ら</sup>ク<sup>く</sup>タ<sup>た</sup>ー<sup>ー</sup>の<sup>の</sup>役<sup>やく</sup>割<sup>わり</sup>な<sup>な</sup>の<sup>の</sup>作<sup>さく</sup>戦<sup>せん</sup>は、プ<sup>ぷ</sup>レ<sup>れ</sup>イ<sup>い</sup>ヤ<sup>ャ</sup>ー<sup>ー</sup>自<sup>じ</sup>身<sup>しん</sup>が<sup>が</sup>細<sup>こま</sup>か<sup>か</sup>く<sup>く</sup>設<sup>せ</sup>定<sup>てい</sup>し<sup>し</sup>て<sup>て</sup>お<sup>お</sup>く<sup>く</sup>こ<sup>こ</sup>と<sup>と</sup>が<sup>が</sup>で<sup>で</sup>き<sup>き</sup>ま<sup>ま</sup>す。

そ<sup>そ</sup>の<sup>の</sup>作<sup>さく</sup>戦<sup>せん</sup>や<sup>や</sup>隊<sup>たい</sup>列<sup>れつ</sup>の<sup>の</sup>並<sup>なら</sup>び<sup>び</sup>順<sup>じゆん</sup>を<sup>を</sup>設<sup>せ</sup>定<sup>てい</sup>す<sup>す</sup>の<sup>の</sup>が<sup>が</sup>、こ<sup>こ</sup>の<sup>の</sup>コ<sup>こ</sup>マ<sup>ま</sup>ン<sup>ん</sup>ド<sup>ど</sup>で<sup>で</sup>す。こ<sup>こ</sup>れ<sup>れ</sup>を<sup>を</sup>え<sup>え</sup>ら<sup>ら</sup>ぶ<sup>ぶ</sup>と<sup>と</sup>右<sup>みぎ</sup>の<sup>の</sup>よ<sup>よ</sup>う<sup>う</sup>な<sup>な</sup>画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>に<sup>に</sup>な<sup>な</sup>り<sup>り</sup>、2<sup>ふた</sup>つ<sup>つ</sup>の<sup>の</sup>ア<sup>あ</sup>イ<sup>い</sup>コ<sup>こ</sup>ン<sup>ん</sup>が<sup>が</sup>現<sup>あら</sup>れ<sup>れ</sup>ま<sup>ま</sup>す。



## さくせん

戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>時<sup>じ</sup>の<sup>の</sup>各<sup>かく</sup>キ<sup>き</sup>ャ<sup>ゃ</sup>ラ<sup>ら</sup>ク<sup>く</sup>タ<sup>た</sup>ー<sup>ー</sup>の<sup>の</sup>行<sup>こう</sup>動<sup>どう</sup>方<sup>ほう</sup>針<sup>しん</sup>を<sup>を</sup>決<sup>き</sup>め<sup>め</sup>ま<sup>ま</sup>す。こ<sup>こ</sup>の<sup>の</sup>コ<sup>こ</sup>マ<sup>ま</sup>ン<sup>ん</sup>ド<sup>ど</sup>を<sup>を</sup>え<sup>え</sup>ら<sup>ら</sup>ぶ<sup>ぶ</sup>と<sup>と</sup>、さ<sup>さ</sup>ら<sup>ら</sup>に<sup>に</sup>4<sup>よっ</sup>つ<sup>つ</sup>の<sup>の</sup>ア<sup>あ</sup>イ<sup>い</sup>コ<sup>こ</sup>ン<sup>ん</sup>が<sup>が</sup>画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>に<sup>に</sup>表<sup>ひょう</sup>示<sup>じ</sup>さ<sup>さ</sup>れ<sup>れ</sup>ま<sup>ま</sup>す。



## さくせんをえらぶ

全<sup>ぜん</sup>体<sup>たい</sup>作<sup>さく</sup>戦<sup>せん</sup>を<sup>を</sup>決<sup>き</sup>め<sup>め</sup>る<sup>る</sup>コ<sup>こ</sup>マ<sup>ま</sup>ン<sup>ん</sup>ド<sup>ど</sup>で<sup>で</sup>す。次<sup>つぎ</sup>の<sup>の</sup>8<sup>はち</sup>種<sup>しゆ</sup>類<sup>るい</sup>の<sup>の</sup>作<sup>さく</sup>戦<sup>せん</sup>か<sup>か</sup>ら<sup>ら</sup>1<sup>いち</sup>つ<sup>つ</sup>を<sup>を</sup>え<sup>え</sup>ら<sup>ら</sup>ぶ<sup>ぶ</sup>で<sup>で</sup>く<sup>く</sup>だ<sup>だ</sup>さ<sup>さ</sup>い。



- ★ベーシックタイプ➡ キャラクターの個性は出せないけれど、攻守のバランスがよく、危ない橋は渡らないという無難な作戦です。
- ★バランスタイプ ➡ ベーシックタイプ同様、バランスのとれた作戦ですが、担当がある程度ははっきりしています。
- ★マジックアタック➡ ほとんど魔法で攻撃・回復を行ない、強い敵から狙うという、全員命知らずのゴリ押し型作戦です。
- ★パワーアタック ➡ 全員が武器攻撃で強い敵から狙い、回復は一切しません。これもまさしく命知らずの鉄砲玉作戦です。
- ★わがままこうもり➡ 弱い敵から狙う慎重型。全員が攻撃は武器で、回復は魔法という手段をとります。
- ★あなぐまぼうぎょ➡ これも弱い敵から狙う慎重型。全員の攻撃手段は武器、回復手段はアイテムで行ないます。
- ★エルフのためいき➡ 命知らずと慎重派、攻撃担当と回復担当がそれぞれ半々に分かれた作戦。魔法による攻撃と回復が主体です。
- ★ゴブリンのしっぽ➡ とにかく慎重。敵に狙われないよう、ひたすら逃げ回る作戦です。





## さくせんをつくる

現在の作戦を部分的に変更したり、まったく新しく作り変えることができます。

このコマンドを選ぶと次のような画面になります。

### 【画面の見方】



### 【操作方法】

- ① 変更したいキャラクターの作戦にカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。
- ② 左下にウィンドウが現れますから、「たんとう」から変更していきます。「こうげきのみ」・「こうげきかいふく」・「かいふくのみ」の中から1つを選んでAボタンを押すと、次の「ころがまえ」の変更になります。同じ要領で5つのマークをそれぞれ変更してください。
- ③ 全部の項目を設定し終わると、「これでよろしいですか?」というメッセージが表示されますので、「はい」を選べば設定完了です。変更画面から抜きたいときは、Bボタンを押してください。

## 【<sup>さくせん</sup>作戦<sup>い み</sup>マークの意味】

### ◇<sup>たんとう</sup>たんと

キャラクターの<sup>せんとう</sup>戦闘における<sup>やくわり</sup>役割です。



◀<sup>せんとう</sup>こうげきのみ<sup>おこ</sup>：戦闘で攻撃を行ないます。



◀<sup>せんとう</sup>こうげきかいふく<sup>なか ま げん き</sup>：戦闘で仲間が元気なときは攻撃を、誰かが傷ついたときには道具や魔法で回復させます。



◀<sup>せんとう</sup>かいふくのみ<sup>おこ</sup>：戦闘で回復を行ないます（全員が元気なときは回復を行なわない場合もあります）。

### ◇<sup>こころがまえ</sup>こころがまえ

自分の命の重さについてどう考えるか、その心構えを決めます。



◀<sup>いのち</sup>じごくであうせ<sup>かえり すて み こうげき</sup>：命を顧みず捨身の攻撃をします。回復してほしいというサインをなかなか出しません。



◀<sup>りん き おうへん こうどう</sup>ゆだんするなよ<sup>てきとう</sup>：臨機応変に行動します。適当なときに、回復してほしいというサインを出します。



◀<sup>ようじんぶか こうげき</sup>しんじゃだめだよ<sup>かいふく</sup>：用心深く攻撃します。回復してほしいというサインを早めに出します。

### ◇<sup>こうげき</sup>こうげき

<sup>こうげきしゅだん</sup>攻撃手段を決めます。



◀<sup>ぶき</sup>ぶき



◀<sup>ぶきとまほう</sup>ぶきとまほう



◀<sup>まほう</sup>まほう

### ◇<sup>かいふく</sup>かいふく

<sup>かいふくしゅだん</sup>回復手段を決めます。



◀<sup>どうぐをつかう</sup>どうぐをつかう



◀<sup>まほうをつかう</sup>まほうをつかう

### ◇<sup>ねらうあいて</sup>ねらうあいて

<sup>ふくすう</sup>複数の敵がいるとき、狙う相手を決めます。



◀<sup>つよいテキから</sup>つよいテキから



◀<sup>よわいテキから</sup>よわいテキから

## なまえをかえる

作戦の名前を変更するコマンドです。名前を変更したい作戦を選んでAボタンを押すと、名前入力画面になります。最大8文字まで入力できますので、好きな名前を付けてください。

※入力方法は、10ページの「名前入力方法」を参照してください。



## さくせんをうつす

作戦をコピーするコマンドです。たとえば新しく作った作戦は残したまま、それを応用してさらに作り変えたいときなどに便利です。

まずコピーしたい作戦を選んでAボタンを押します。次にそれをどこにコピーするか、その欄を決めます。もしもそこに別の作戦がある場合には、それを消してもいいかどうか聞いてきます。よければ「はい」を選び、Aボタンを押してください。



## たいれつ

せんとう じ    なら    じん    へんこう  
 戦闘時の並び順を変更する  
 コマンドです。まず、変  
 更したいキャラクターを選  
 びAボタンを押し、次に入  
 れ替えるキャラクターを選びAボタンを押してください。  
 せんとう    ちゅうしん    こうげき    おこ    うちがわ  
 戦闘で中心となって攻撃を行なうキャラクターを内側に  
 はい    ち    こう    かつ    き  
 配置すると効果的です。



## システム

しやう    テレビ    あ  
 ご使用のTVに合わせて、ステレオにするかモノラル  
 にするかを選択できます (初期設定はステレオ)。



## セーブ

ゲームの途中でセーブしたり、終わらせたいときは、  
 必ずキャンプをしてこのコマンドを選んでください。

## セーブする

このコマンドを選ぶと、  
 ファイル画面になります。  
 セーブしたいファイルを選  
 んでAボタンを押してくだ  
 さい。前の記録があるときは、それを消してもいいかど  
 うか聞いてきます。よければ「はい」を選んでAボタン  
 を押してください。





## おわる

このコマンドを<sup>えら</sup>選ぶと、  
まずセーブするかどうかを  
聞いてきます。「はい」を選  
ぶとセーブ画面になり、セ  
ーブをしてから<sup>しゅうりょう</sup>終了します。「いいえ」を<sup>えら</sup>選ぶとセーブせ  
ずに、そのまま<sup>しゅうりょう</sup>終了します。  
<sup>しゅうりょう</sup>終了画面になったら、<sup>でんげん</sup>電源を切ってけっこうです。



### こう まき キム皇トラの巻

### せいちろう ま ほうけん 成長する魔法剣

ゲーム中<sup>ちゅう</sup>に「ルーンソード」という武器<sup>ぶき</sup>を  
見つけたら、さっそく<sup>そうび</sup>クルトに装備させよう。

これで敵<sup>てき</sup>を斬<sup>き</sup>りつけると、武器<sup>ぶき</sup>としての威力<sup>いりよく</sup>だ  
けでなく魔法効果も同時に発揮するのだ。しかも、クルト  
のレベルに応じて魔法の威力もどんどんレベルアップ  
しちゃうんだな。つまり、ルーンソードは成長<sup>せいちろう</sup>する魔法  
剣<sup>けん</sup>なめだ。これと同じ特徴<sup>おな とくちよう</sup>を持つ武器<sup>ぶき</sup>は他にセイバー、  
ロッド、アクスにそれぞれ  
1つずつあるから、うまく  
見つけて仲間<sup>なかま</sup>にも持たせよ  
う。ちなみに魔法効果<sup>まほうこうか</sup>は、  
運<sup>うん</sup>のパラメーターによるラ  
ンダム効果。運<sup>うん</sup>がよけりゃ、  
武器<sup>ぶき</sup>と魔法<sup>まほう</sup>のダブル効果<sup>こうか</sup>つ  
てわけだ。



## せんとう 戦闘モードについて

フィールドモードで敵に遭遇すると戦闘態勢になり、画面は戦闘モードに切り替わります。基本的に、戦闘はあらかじめ設定しておいた作戦に基づいてオートバトルで行なわれます。しかし、状況の変化に合わせて、その場で作戦を変更することもできますので、その操作方法について説明していきましょう。

### ●アイコン表示画面の見方

戦闘モードになり、戦闘が開始直後また戦闘の途中でAボタンを押すと、次のようなアイコン表示画面になります。「たたかう」を選んだ後に、何もボタンを押さずにいると、決着がつくまでオートバトルが展開されます。



- アイコン群
- 現在選択されているコマンド名
- アニメーション画面

- 現在設定されている個人戦略とHP・MPゲージ

それぞれ目的のアイコンを選んで、Aボタンを押してください。各アイコンについては、次で説明します。



## たたかう

オートバトルを<sup>さいかい</sup>再開します。



## めいれい

作戦とは別に、ここで具体的に戦闘の指示を出したい  
というときに<sup>べんり</sup>便利なコマンドです。これを<sup>えら</sup>選ぶと、さら  
に4種類のアイコンが現れます。

## ねらう

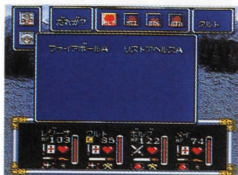
確実に<sup>かくじつ</sup>狙う<sup>ねら</sup>相手を決める<sup>き</sup>  
ことができます。まず誰が<sup>だれ</sup>  
攻撃<sup>こうげき</sup>するのか、そのキャラ  
クターを選んでAボタンを  
お<sup>お</sup>押し<sup>つぎ</sup>します。次に攻撃対象を<sup>こうげきたいしう</sup>  
き<sup>き</sup>決めるのですが、このとき  
1キャラクターを除<sup>のぞ</sup>いた他<sup>た</sup>  
のキャラクターは黒い影に<sup>くろかげ</sup>  
なります。

✦ボタンの左右でカラー  
グラフィックになるキャラ  
クターを<sup>か</sup>変えられますので、  
狙<sup>ねら</sup>うキャラクターを選んで<sup>えら</sup>  
Aボタンを<sup>お</sup>押してください。



## まほう

「○○の魔法を使いたい」  
という指定ができます。ま  
ず誰の・どの魔法を使うの  
かをそれぞれ決めてくださ  
い。そして、その魔法を誰  
に使うかを決めます。この  
やり方は「ねらう」と同じ方  
法で行なってください。



## アイテム

特定の回復用アイテムな  
どを使いたいというときの  
コマンドです。まず誰の・  
どのアイテムを使うのかを  
それぞれ決めてください。  
そして、そのアイテムを誰  
に使うかを決めます。この  
やり方は、「ねらう」と同じ  
方法で行なってください。



## そうび

やり方は、16ページの「そうび」を参照してください。

戦闘中に装備し直した  
いときのコマンドです。





## さくせん

せんとうちゅう 戦闘中に、さくせん 作戦をへんこう 変更したいときのコマンドです。

やり方については、19ページの「さくせん—さくせん」をさんしゅう 参照してください。



## にげる

もうこれいじょう 以上戦えないというとき、に 逃げてだ 出すコマンドです。かくじつ 確実にに 逃げられるとはかぎ 限りませんが、てき 敵キャラよりつよ 強くなるほど、に 逃げやすくなります。

## ●戦闘の終了

てき 敵をぜんめつ 全滅させるか、もしくはしゅじんこうが 主人公側がぜんめつ 全滅したりに 逃げ出すとせんとう 戦闘がしゅうりょう 終了し、フィールドモードにへいります 戻ります。

てき 敵をぜんめつ 全滅させてしゅうりょう 終了した場合は、ばあい 主人公たちのがっ っポーズとともに、けいけん 経験値かくとく 獲得などのせん 戦果がばあい 表示されます。に 逃げ出した場合は、たとえちゅう 途中でまでたたか 戦っていてもけいけん 経験値等はえ 得られません。



また、しゅじんこう 主人公たちがぜんめつ 全滅した場合は、ばあい 場合、がめん タイトル画面になり、ぜんかい 前回セーブしたつづ 続きからやりなおす 直すことになります。

# かいせん 会戦について

もの<sup>がたり</sup>をすす<sup>すす</sup>めていくと、敵<sup>てき</sup>と味方<sup>みかた</sup>が入り乱れて戦<sup>たたか</sup>うモードがあります。これを、会戦<sup>かいせん</sup>といいます。

会戦<sup>かいせん</sup>が始まると、村<sup>むら</sup>や町<sup>まち</sup>の中<sup>なか</sup>などでも主人公<sup>しゅじんこう</sup>たちは、いやおうなく戦<sup>せんとう</sup>闘<sup>ま</sup>に巻き込まれてしまいます。

## ◆かいせん 会戦ってどうやるの？

基本的<sup>きほんてき</sup>には、主人公<sup>しゅじんこう</sup>と敵<sup>てき</sup>キャラ<sup>せっしゃく</sup>が接触<sup>せんとう</sup>すると戦<sup>つう</sup>闘<sup>おな</sup>になります。戦<sup>せんとう</sup>闘<sup>ほうほう</sup>方法<sup>つう</sup>は、通<sup>じょう</sup>常<sup>せんとう</sup>の戦<sup>せんとう</sup>闘<sup>ほうほう</sup>モードと同じです。

会戦<sup>かいせん</sup>では、敵<sup>てき</sup>キャラ<sup>み</sup>や味方<sup>かた</sup>キャラ<sup>い</sup>が入り乱れて動<sup>うご</sup>いています。

主人公<sup>しゅじんこう</sup>たちや村人<sup>むらびと</sup>を追<sup>お</sup>いかける敵<sup>てき</sup>や逃<sup>に</sup>げまどう村人<sup>むらびと</sup>など、実にさまざまです。



## ◆かいせんちゅう 会戦中でも話ができる!?

会戦<sup>かいせん</sup>が始<sup>はじ</sup>まってからでも、戦<sup>せんとう</sup>闘<sup>ほうほう</sup>モードにならない限り<sup>かぎ</sup>、周<sup>しゅう</sup>囲<sup>い</sup>にいる人々<sup>ひとびと</sup>が見<sup>み</sup>えるわけですから、接<sup>せっしゃく</sup>触<sup>はな</sup>して話<sup>はな</sup>しかけることができます。もちろん、話<sup>はな</sup>しかけることで戦<sup>せんとう</sup>闘<sup>ほうほう</sup>になるキャラ<sup>はな</sup>もいます。



## ◆<sup>たす</sup>お助けキャラもいる！

ひとびと なか しゅじんこう  
人々の中に、主人公にハ  
ーブをくれたり、回復させ  
てくれたりする、うれしい  
<sup>たす</sup>お助けキャラが混じってい  
ます。会戦が終わらないう  
ちに、できるだけ多くの人  
<sup>かい わ</sup>と会話してみてください。



## ◆<sup>お</sup><sup>かた</sup>終わり方はいろいろ

たとえば、一定数の敵と戦ったり、特定の敵を倒した  
りなど、会戦によって終わり方は異なります。

会戦では、主人公たちは指揮官ではありません。大勢  
の中の1つの部隊にすぎないのです。主人公たちの活躍  
によって、他の人々が戦わずに自然と会戦が終わってし  
まうこともあるでしょうし、また敵の指揮官を倒さなけ  
れば、会戦が終わらない場合もあるでしょう。

いずれにしても、会戦は物語の中に含まれている大事  
なイベントですから、ドラマティックに展開していくこ  
とになるでしょう。



# まほう 魔法について

このゲームでは、マナというものを合成して、オリジナルの魔法を作り上げます。この魔法合成について説明していきましょう。

## ●魔法合成とは？

魔法合成とは、マナを組み合わせることで魔法を作ります。これは原則として、「いやしの館」という場所に行かなければ行なえません。

また、一度合成した魔法を分解して、再び組み合わせを変えて作り直すこともできます。

なお、ネファという魔法の力を持つ宝玉と組み合わせる場合もあります。



こう まき  
キム皇トラの巻

なに  
マナって何？

まほう もと  
マナとは、つまりは魔法の素の  
ひ かぜ みず だい ち  
ようなもので、火・風・水・大地の

しゅるい  
4種類がある。ゲームの中でマナは数値で表され、経験値と同じように敵と戦うことによって、手に入れることができるのだ。ただし、ある塔で各マナの精が宿る像から語りかけてもらうまでは、戦闘でマナは手に入らないからね。

それと、キャラクターの素質によって、手に入れるマナのバランスには差がある。たとえば、火のマナが集まりやすいとか風のマナが集まりやすいとか、ね。



# ●魔法合成画面の見方



- ①マナの種類 1 : 組み合わせたいマナの1つ目を選びます。ネファを使った合成を行なう場合は、ここでネファを選んでください。
- ②マナの種類 2 : 組み合わせたいマナの2つ目を選びます。①と同じマナでもかまいません。
- ③バランス表示 : 組み合わせるマナが決まったら、ここで「UP」と「DOWN」のアイコンを使って①と②のマナの使用量を決めます。量の変化に合わせて④・⑦・⑧の数値も変わりますので、それを見ながらよく考えて決めましょう。
- ④マナ配分表示 : マナを消費する合計量と①・②の割合をゲージで表示します。
- ⑤EXIT : 組み合わせや配分が決まったら、ここにカーソルを合わせてAボタンを押すと、終了します。
- ⑥効果表示 : 魔法の効果を表示します。
- ⑦消費MP表示 : 消費するMPの値を表示します。
- ⑧データ表示 : 魔法の効果を詳しく表示します。効果範囲は戦闘時に魔法の及ぶ範囲を表示します。また、魔法合成の手順案内も兼ねているので、ここに出る表示に従ってコマンドを進めるといいでしょう。

## ●組み合わせの種類と効果

マナの組み合わせによって、できあがる魔法の種類は決まっています。たとえば、水と風の組み合わせなら氷嵐、大地と火の組み合わせなら火柱ができます。

また、マナの配分によって、できあがる魔法の効果はそれぞれ異なります。たとえば、同じ麻痺でも大地のマナが多ければ効果の範囲が広がり、火のマナが多ければ与えるダメージが大きくなるわけです。

1種類のマナだけで魔法を作る場合でも、2つの要素の配分調整ができます。たとえば、火と火で火球を作るとき、効果範囲とダメージの配分が調整できるわけです。



組み合わせ表

		マ ナ				ネファ
マ		火	風	水	土	銀
	火	火球	爆発	幻影	麻痺	?
	風	爆発	竜巻	氷嵐	守備	?
ナ	水	幻影	氷嵐	回復	電撃	?
	土	麻痺	守備	電撃	地震	脱出

## ●魔法の威力と消費MPの関係

マナの使用量が<sup>しやうりやう</sup>多くなるほど、できあがる魔法の威力は強力になり、そうなれば当然、消費するMPも多くなります。キャラクターのMPの最大値をよく考えて魔法を合成しないと、合成魔法を1回使っただけで、MPを使い果たしてしまうこともあるので注意してください。

それぞれの魔法にはバランスがあり、マナを多く使ったからといってすぐれた魔法ができるとは限りません。

また、ネファと組み合わせた魔法は、使用効果が一定なので、使うマナが多いほど消費MPは少なくなります。



キム皇トラの巻

ネファって何？

ネファとは、魔法の力を持つ不思議な宝<sup>ほうぎよく</sup>玉で、これだけで1つのマナと同じ

ような働きをしてくれる。魔法の中にはネファがないと作れないものがあって、ネファとマナと組み合わせ<sup>くみあわせ</sup>て作った魔法は、マナとマナを組み合わせ<sup>くみあわせ</sup>て作った魔法とは趣がちょっと違うのだ。特殊魔法とでも言えればいいかな。だから、仲間<sup>なかま</sup>の誰かが持っていれば誰でも使うことができる。

そうそう、ネファは何<sup>なん</sup>度使っても、どんなマナと合成しても、絶対<sup>ぜったい</sup>になったりしないから安心してくれ。



## ●つく<sup>つく</sup>まほう<sup>まほう</sup>なまえ<sup>なまえ</sup>につけよう

合成した魔法には、あらかじめ用意された名前が付けてあります。けれども、せっかくつく<sup>つく</sup>まほう<sup>まほう</sup>ですから、オリジナルの名前を付けてあげましょう。

その場合は、コマンド「まほう」→「なまえをかえる」で行なえます。詳しくは13ページの「まほう—なまえをかえる」、10ページの「名前入力方法」を参照してください。

## ●ごうせい<sup>ごうせい</sup>まほう<sup>まほう</sup>ぶんかい<sup>ぶんかい</sup>

一度つく<sup>つく</sup>まほう<sup>まほう</sup>ぶんかい<sup>ぶんかい</sup>することもできます。ただし分解することによって戻ってくるマナの量は、その魔法を作ったときに消費したマナよりも多少減ってしまいます。つまり、買った道具を売ると、買い値よりも売り値のほうが安くなるのと同じ、というわけです。





まほう しゅるい  
《魔法の種類》

魔法名 まほうめい	種類 しゅるい	効 果 こう かく	必要パラメーター ひつよう
ファイアボール (火球) かきゅう	攻撃 こうげき	敵1体に火の球を投げつける。	ダメージ きょり 距離
エクスブロード (爆発) ばくはつ	攻撃 こうげき	一定の範囲に爆発を起こす。	ダメージ こうかはんい 効果範囲
ミラーイメージ (幻影) げんえい	防御 ぼうぎょ	自分の周囲に自分の幻影を作り出し、敵の命中率を下げる。	効果時間 げんえいすう 幻影数
パライズ (麻痺) まひ	範囲 はんい	ガスを発生させて、敵をマヒさせる。	せいこうりつ 成功率 こうかはんい 効果範囲
トーンード (竜巻) たつまき	攻撃 こうげき	敵1体に小型の竜巻を放ち、敵を窒息と かまいたちで攻撃。たまに即死させる。	ダメージ きょり 距離
アイスストーム (氷嵐) こおりあらし	攻撃 こうげき	一定の範囲に氷つぶての嵐を起こす。	効果範囲 ダメージ
プロテクション (守備) しゅび	防御 ぼうぎょ	味方1人に特殊な力場を覆わせ、魔法と 打撃に対する防御力を上げる。	かしこ 賢さ上昇量 からだ 体つき上昇量
リストアヘルス (回復) かいふく	回復 かいふく	味方の傷を治療する。マナの総量 と配分によっては全員を治療する。	かいふくりょう 回復量 り 1人または全員
ライトニング (電撃) でんげき	攻撃 こうげき	一定の範囲に電撃を落とす。	ダメージ こうかはんい 効果範囲
アースシェイク (地震) じしん	攻撃 こうげき	自分の周囲一帯に一時的に地割れ を起こして、敵を即死させる。	そくし 即死 レベル
サイレンス (魔法封じ) まほうふうじ	特殊 とくしゅ	敵の魔法を封じ込め使えなくする。	ぜんたい 全体 こうかじかん 効果時間

まほう しゅるい  
《魔法の種類》

魔法名 まほうめい	種類 しゅるい	効果 こう 果	必要パラメーター ひつよう
テレポート (飛翔) ひしょう	特殊 とくしゅ	げんざいち むくてき ち いっしゆん 現在地から目的地まで一瞬のうちに移動する。	_____
リフレクション (魔法反射) まほうはんしゃ	防御 ぼうぎょ	じぶん しゅうい まほう つつ こ てき 自分の周囲を魔法で包み込み、敵にかけられた魔法をすべてはねかえす。	こう 果 じ かん 効果時間
エスケープ (脱出) だつしゅつ	特殊 とくしゅ	どうくつ どう なか そと いっしゆん 洞窟や塔の中から外へ一瞬のうちに脱出する。	_____
ソーラーレイ (閃光) せんこう	特殊 とくしゅ	ぜんたい きょうりょく りかり ねつ ほつ ほつこう 全体に強力な光と熱を発する発光体を作り出し、敵を攻撃する。	ダメージ ぜんたい 全体
コンフューズ (混乱) こんらん	特殊 とくしゅ	てき たい せいしん こんらん おも だお 敵1体の精神を混乱させ、思い通りの行動をさせなくする。	せいこうりつ 成功率
コンシャスネス (気付け) き つけ	特殊 とくしゅ	き ぜつ せいしん み かた せいしん かいふく 気絶してしまった味方の精神を回復させる。 ただし回復した者のHPは最大値の約半分。	_____
シールエネミー (敵封じ) てきふう	特殊 とくしゅ	いっていきより あいだ じ ぶん 一定距離の間、自分よりレベルの低い敵を出現させない。	ほ しょう 歩数
マジックアーム (攻撃力UP) こうげきりょくアップ	特殊 とくしゅ	み かた り ぶ き まりょく あた こう 味方1人の武器に魔力を与えて攻撃力を一時的に高める。	こうげきりょくじょうしょうりょう 攻撃力上昇量
ヘイスト (素早さUP) すばや アップ	特殊 とくしゅ	み かた り すばや いち じ てき たか 味方1人の素早さを一時的に高める。	すばや じょうしょうりょう 素早さ上昇量
オーラ (超魔法) ちようまほう	攻撃 こうげき	にん ちから てき たい きょうれつ 4人の力で、敵1体に強烈なダメージを与える。	ダメージ
スターブラスト (流星雨) りゅうせい いう	攻撃 こうげき	いんせき お てきぜんたい 隕石を落とし敵全体にダメージを与える。 運が悪いと味方も影響を受ける。	ダメージ ぜんたい 全体

## 宝<sup>たから</sup>箱<sup>ばこ</sup>について

このゲームに出<sup>で</sup>てくる宝<sup>たから</sup>箱<sup>ばこ</sup>には、アイテムなどが入<sup>はい</sup>っている通常<sup>つうじょう</sup>のものや、アイテムをし<sup>し</sup>まっておけるロッカ<sup>ろっか</sup>ーのようなもの、また何かし<sup>なに</sup>かけのほどこされているものなど、いくつ<sup>いくつ</sup>か種類<sup>しゅるい</sup>があります。「しらべる」コマン<sup>しら</sup>ドで、よく調<sup>しら</sup>べてみましょう。



キム皇<sup>こう</sup>トラ<sup>まき</sup>の巻

道具<sup>どうぐ</sup>は大切<sup>たいせつ</sup>にね

もしも大切<sup>たいせつ</sup>なアイテム<sup>す</sup>を捨<sup>す</sup>ててしま<sup>しま</sup>った<sup>ら</sup>、古道具<sup>ふるどうぐ</sup>屋<sup>や</sup>に行<sup>い</sup>ってみよう。掘<sup>ほり</sup>出<sup>だ</sup>し物<sup>もの</sup>の中<sup>なか</sup>に、捨<sup>す</sup>ててしま<sup>しま</sup>ったアイテム<sup>す</sup>があるかもよ。でも、道具<sup>どうぐ</sup>屋<sup>や</sup>でおいてくれないアイテム<sup>す</sup>もあるから、捨<sup>す</sup>てるときはよく考<sup>かんが</sup>えてからにしよう。



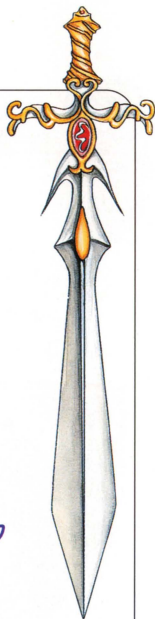
# アイテムについて

主人公たちが身につける武器や防具、アイテムの一部をほんの少しだけ紹介しましょう。また、これらアイテムの中には、魔法を封入できるものもあり、魔法のかわりとして使うことができますので、その使い方についても説明しておきます。

## 武器

### ☆ぎしきのつるぎ

クルトがフェナムンの儀式を行なうときに、父イェルトから受けられる剣で、彼も昔、愛用していたというものです。



### ☆ショートソード

80ソル

民間人が一般的に使用する小型の剣です。



### ☆ノーマルスタッフ

200ソル

魔法使いが好んで使う杖。メイは初めから持っています。



ぼう

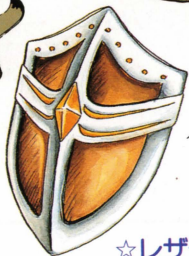
防

ぐ  
具

## ☆ ノーマルシールド

200ソル

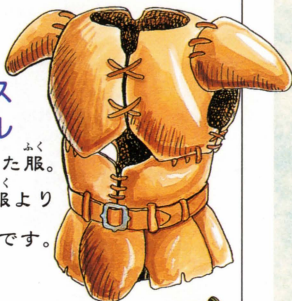
みんかんじん いっぽんてき しょう  
民間人が一般的に使用する  
こがた たて  
小型の盾です。



## ☆ レザークロス

60ソル

かわ ふく  
皮でできた服。  
つうじょう ふく  
通常の服より  
じょうぶ  
も丈夫です。



## ☆ ブーツ

2000ソル

せんとうよう

戦闘用のブーツ。

すばや  
これをはくと素早さ  
うご  
がアップして動き  
やすくなります。



## ☆ フルート

き  
クルトのお気に  
い よこぶえ  
入りの横笛。

## ☆ ファイアリング

ひ こ  
火のマナが込められた指輪。

そうび こうげきりく  
装備すると攻撃力が

アップします。







どう

具

## ☆ハーブ

8ソル

<sup>かいふく</sup>HPを回復させる<sup>やくそう</sup>薬草です。

<sup>はじ</sup>始めの<sup>から</sup>うちは<sup>も</sup>必ず<sup>だいじ</sup>持っている<sup>いちづな</sup>たい。大事な命綱。



## ☆どくけしのハーブ

10ソル

<sup>どく</sup>マヒや<sup>ちゅうわ</sup>毒を中和する<sup>やくそう</sup>薬草です。ハーブと<sup>あ</sup>合<sup>くすり</sup>わせて持っている<sup>も</sup>たい<sup>くすり</sup>薬。

## ☆マジックハーブ

80ソル

## ☆たいまつ

<sup>ひ</sup>火をと<sup>よわ</sup>もすと、<sup>どうぶつ</sup>弱い動物や<sup>ちかよ</sup>モン<sup>スター</sup>が近寄ら<sup>なくなる</sup>なくなる、<sup>いっしゅ</sup>一種の<sup>まよ</sup>魔除<sup>け</sup>けです。



<sup>やく</sup>MPを約30くらい<sup>かいふく</sup>回復して<sup>やくそう</sup>くれる<sup>やくそう</sup>薬草<sup>です</sup>です。

## ☆ほうせきのふくろ

<sup>みせ</sup>お店に<sup>も</sup>持って<sup>たか</sup>いけば、<sup>ね</sup>高い<sup>だん</sup>値段で<sup>う</sup>売<sup>かね</sup>れます。お<sup>て</sup>金を<sup>い</sup>手<sup>う</sup>に入<sup>う</sup>れる<sup>う</sup>ために<sup>う</sup>売ると<sup>う</sup>よい<sup>う</sup>でしょう。



## ☆いのちのハーブ

さいだい すこ

最大HPを少しだけ  
ふ やくそう  
増やしてくれる薬草です。



## ☆せいしんのハーブ

さいだい すこ ふ

最大MPを少しだけ増やして  
やくそう  
くれる薬草です。



## ☆ほうじゅ

ぎしき な と

フェナムンの儀式を成し遂げる  
ために、取ってこなければなら  
ない宝の珠です。これを見つけ  
れば、自分のフェナムンを教えてくれます。



## ☆ぎん 銀のネファ

ふ し ぎ ちから も ほうぎよく

不思議な力を持つ宝玉。

ま ほうごうせい つか しよくばい  
魔法合成で使うマナの触媒

やくわり は  
のような役割を果たします。

ぎん い がい なんしゆるい  
銀以外にも何種類かあります。



## ☆ふういんのいし

さいしよ て い ふうにゆう

最初に手に入れられる封入アイテム

です。魔力を帯びた不思議な石で、

魔法を封入するとMPを消費せず

に魔法が使えます。



## ふういん 封入アイテムについて

ふういん 封入アイテムとは、まほう  
こうか 効果をふか加できるアイテ  
ムのことです。「ふういん 封印の書」  
か「ふういん のいし」がて手  
はいに入ったら、「しらべる」コ  
マンドでしら調べてみましょう。



まほう 魔法をふういん 封入できるというメッセージが出るはずで

このふういん 封入アイテムに、もっているまほう なか  
えら 選んでふういん 封入すると、まほう こうか 魔法効果のある道具として活用で  
けるわけですが、つか 使うと中に入っているまほう はある確率で  
き消えてしまいます。ただし、アイテムはす捨ててしまわな  
い限り、なくなることはありません。なか まほう 中の魔法がき消え  
たら、またあら 新たにい入れ直してしように使えます。



## 魔法を封入する方法

- ①封入アイテムを手に入れたら、封入したい魔法を持つキャラクターに渡し、「アイテム」を「つかう」で封入アイテムを選びます。
  - ②そのキャラクターの封入したい魔法を選びます。
  - ③「〇〇〇の魔法を封入しました」というメッセージが表示されます。
- ※封入アイテムを持つキャラクターが魔法を持っていない場合は、「魔法を持っていません」と表示されます。



## 封入アイテムの使い方

魔法封入をすませた封入アイテムは、通常アイテムと同じように「アイテム」を「つかう」で使用できます。使用しているうちに一定の確率で中の魔法が消え、その時点で「魔法がきえました」と表示されます。

# みせ しゅるい お店の種類について

## やかた いやしの館

魔法合成を行なう場所です。また、HP・MPなどのステータスに異常がある場合は、ここで回復や治療もしてくれます。なお、会戦中には野戦病院として登場することもあります。



## ふるどうぐや 古道具屋

店を構えていても、ふだんは何も売り物がありません。ただ、たまに掘出し物が出ていることがあります。



## やどや 宿屋

ここに泊まれば、翌朝には仲間全員のHP・MPが完全に回復します。





## ぶきや どうぐや 武器屋・道具屋

ぶき ぼうぐ そうびひん  
武器・防具などの装備品  
どうぐ  
や道具が売られています。  
「せつめい」コマンドで商品しょうひん  
の説明してくれるので、  
せつめい  
それをよく読んで買い物す  
るといいでしょう。また、  
ても  
手持ちの道具をう  
ることも  
できます。



# ASCII

ファミコン通信編集部責任編集  
きむらはじめ監修

## ザ・ラストバトル 公式ガイドブック

発売中 定価980円

『ザ・ラストバトル』の世界を旅する人は必携！  
設定資料やサイドストーリーも満載のこの一冊！！

編集制作：アスキー出版局 発行：株式会社アスペクト  
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 出版営業部  
電話 東京(03)5351-8191

# The last Battle™

テイチク株式会社 マルチメディア部

〒541 大阪府中央区安土町3-2-14 本町河野ビル2F

TEL.06-271-1361

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.  
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

©1994 TEICHIKU